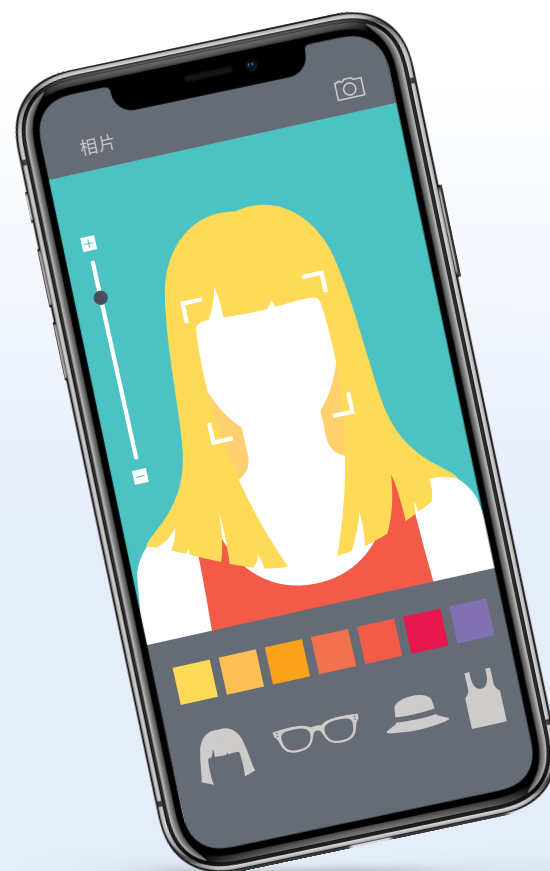


# 學生 App 展示活動

2019 活動手冊



# 學生 App 展示活動： 表揚創意思考

設計 app 是學生合作解決學校或社區問題的好方法。透過舉辦學生 App 展示活動，你可以為有抱負的編碼人員提供機會，在他們提出自己的構思並與同伴、家人、教師及社區分享其解決方案時，表揚他們的創意思考。

在學生集體構思、計劃和製作 app 原型之後，他們會建立一個簡報，以便在展示會期間向評判團宣傳其專案。該活動以表揚學生和表揚所有參與者作結。

本活動手冊為 Apple 編碼課程及資源而設，主要幫助你開始規劃和準備展示活動。你可以找到適合你環境的展示形式資料、邀請和向評判說明的貼士、可下載的評分準則及證書等等。



# 指南內容

針對組織和舉辦 app 展示活動的每個階段，你可以找到資源和可自訂的材料，使你輕鬆舉辦具啟發性的展示活動。



## 準備

- 準備 3 分鐘的宣傳方案



## 規劃

- 展示會形式
- 評審學生作品
- 邀請及宣傳
- 表揚



## 分享

- 分享你的展示作品
- 考慮事項



# 準備

要參與展示活動，學生需要完成 app 設計日誌，並為活動建立簡報。在整個過程中，學生可以獨立或以小組形式進行，從中掌握批判性和創意思維的技巧。

[下載 Swift Playgrounds App 設計日誌 >](#)

[下載 Xcode App 設計日誌 >](#)

## 準備 3 分鐘的宣傳方案

在展示期間，學生將就其 app 構思展示 3 分鐘的宣傳方案。簡報應包括：

- App 解決的問題
- App 的受眾目標以及其影響
- 說明 App 設計的過程
- App 的使用方法，包括原型示範
- 使用原型來示範使用者界面、使用者體驗和編碼概念

向學生提供評審[準則](#)，幫助他們準備宣傳其專案。

### 簡報貼士

- 展示你的個性。
  - 在展示會之前練習你的簡報演示。
  - 在 iPhone、iPad 或 Mac 上建立螢幕錄影，用來示範你的 app 原型。
  - 使用 Keynote 並加上旁白、奇趣拍或 iMovie 來創作宣傳影片。
- 請瀏覽 [Apple Teacher 學習中心](#)，了解有關螢幕錄影、新增音頻至 Keynote 等貼士。



# 規劃

## 展示形式

你的展示可大可小、可簡單可精美。考慮你已有的資源，以及可能提供支援的人士。儘快確定及預訂場地。場地可以是教室、飯堂、圖書館、社區中心，或任何學生能夠展示 app 的地方！

我們提供了兩種形式樣本：app 展示會和主台形式，以激發你的創意，找出最適合你的學生、學校和社區的活動形式。

## App 展示會

正如科學博覽會，app 展示會讓嘉賓和參與者自由探索交流，查看每個團隊的展示攤位，檢視 app 原型及聽取他們的宣傳方案。

### App 展示會形式的日程樣本

- 場地設置
- 歡迎
- 第一回合
- 第二回合
- 評分及評論
- 表揚及頒獎
- 閉幕致辭
- 拍團體照





## 主台

在主台活動中，團隊輪流在現場觀眾面前向評判團展示其 app 構思。這種形式更為正式，讓學生有機會在舞台上練習公開演講。

在這種形式下，評判會坐在舞台上或舞台附近，方便團隊在講解後提出問題。

### 主台形式的日程樣本

- 場地設置
- 歡迎
- 宣傳方案 1
- 評判發表意見及提問
- 宣傳方案 2
- 評判發表意見及提問
- 宣傳方案 3、4、5 等等
- 評分及評論
- 表揚及頒獎
- 閉幕致辭
- 拍團體照





## 評審學生作品

在活動中加入評判角色，有助向學生就其構思提供意見。評判無需精通編碼。可以考慮邀請當地商人、學校董事會成員及社區領袖擔任評判。

### 評審貼士

- 與評判一同查看評分[準則](#)。讓他們知道你計劃會頒發的獎項和表揚的作品類型。
- 鼓勵評判向學生提問並提供意見。
- 為評判提供安靜的地方來開會和討論評分。

## 招募評判的電郵樣本

### 義工機會：學生 App 展示活動

親愛的 [name]：

[學校或組織] 正在籌備於 [日期] [時間] 至 [時間] 舉辦學生 App 展示活動，我們希望你能作為評判參與本活動。你的經驗和觀點對我們的學生開發者來說非常寶貴。

評判將聽取學生團隊的簡短宣傳方案，提問並提供意見，然後使用我們提供的評分表，對各個 app 宣傳方案進行評分。最後，我們將表揚所有參加本次活動的學生。

感謝你考慮我們的邀請。非常感謝你支持社區內的年青人。如欲確認參與活動或有疑問，請回覆此電郵。

此致

[姓名]

[稱謂]

[學校或組織]



## 邀請及宣傳

以下一些構思，可以幫助你製造期待並鼓勵你的社區參加展示活動：

- 邀請學校領袖和家長等特別嘉賓。
- 在你的學校網站、社交媒體及電子通訊中宣傳活動。
- 鼓勵學生主持人邀請他們的朋友參與。

### 展示活動的邀請樣本

#### 表揚學生創新

加入我們首個學生 App 展示活動！支持我們的學生，觀看他們宣傳自己的 app 構思，幫助社區人士。所有團隊均有機會向評判團展示其專案，並獲得認可。

#### 活動詳情

[日期]

[時間]

[地點名稱]

[地點地址]

[聯絡查詢]

[報名連結]



## 表揚

所有參加展示活動的學生都應獲得成就證書。良性競爭可以是很好的鼓勵因素。考慮通過以下獎項，表揚學生在 app 設計方面的強項：

- 最佳創意
- 最佳設計
- 最佳宣傳方案

你還可以鼓勵觀眾參與，一起選出 People's Choice (大眾之選) 獎項。[下載](#)及修改此證書範本以作不同獎項之用。



考慮在展示活動之前或期間，為學生參與者提供 T 恤。我們已經建立一個 T 恤設計範本，你可以在[這裡](#)下載。



# 分享

## 分享你的展示作品

通過舉辦學生 App 展示活動，你能夠加入一個幫助學生成為未來創新者的社區。  
在 Twitter 上分享 app 展示活動的照片並標上 #EveryoneCanCode。

## 考慮事項

- 緊記細閱學校和學區的社交媒體指南，以及可接受的使用政策。
- 必須取得家長的同意，然後才可分享學生的成果。
- 幫助學生保護他們的知識產權，並尊重其他人所擁有的版權。如需指引，請參閱 Common Sense Education 的 [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#)。



# 評估準則

[下載 >](#)

團隊名稱： \_\_\_\_\_

| 類別                                                          | 初級 (1 分)                           | 中級 (2 分)                                  | 高級 (3 分)                                          | 大師級 (4 分)                                                     | 分數      |
|-------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------|
| 宣傳方案內容                                                      | 分享基本資料，例如目標和受眾                     | 清楚解釋 app 的目標、設計以及如何滿足使用者的需要               | 清晰而具說服力地解釋其嘗試解決的問題、市場需求、受眾，以及 app 的設計如何滿足使用者的需要   | 展示證據，具說服力地說明 app 如何滿足、超越或重新定義使用者的需要                           |         |
| 展示宣傳方案                                                      | 資訊豐富；由一位團隊成員講解                     | 自信、具感染力；多於一位團隊成員講解                        | 善用視覺元素，說出引人入勝的內容；團隊合作展示每位成員的努力                    | 充滿創意，故事內容令人印象深刻；輔以精彩的視覺效果；隊員之間緊密合作                            |         |
| 使用者介面                                                       | 透過一致的畫面，說明 app 的目標                 | 運用熟悉的元素，創作清晰而具有功能性的設計；原型能支援基本的使用者操作       | 優雅簡潔、賞心悅目，注重顏色運用、版面佈局和可讀性的設計；原型讓使用者瀏覽時清楚知道自己的所在位置 | 設計讓使用者能與內容互動；原型使用動畫、顏色和版面佈局來創造流暢、引人入勝的體驗                      |         |
| 使用者體驗                                                       | 目標明確；使用者可以實現一個或多個目標                | 一致且標準的導覽方式；以簡單直接的操作瀏覽 app 內容              | 能迎合使用者的需要；具備輔助使用功能、私隱和保安防護。                       | 創意十足、令人驚喜且充滿趣味；為使用者帶來嶄新的體驗，從競爭對手中脫穎而出                         |         |
| 編碼概念                                                        | App 功能和其程式碼之間有某些聯繫                 | 能夠解釋一般編碼概念 (例如：資料類型、條件式邏輯和觸碰事件) 和 app 的關係 | 能夠說明製作 app 所需的特定編碼工作；展示該程式碼如何讓 app 發揮功能           | 能夠解釋 app 架構、數據結構、演算法和功能；討論制定這種手法的決策過程                         |         |
| 技術評論 (選填)<br>指 Xcode 的功能性 app 原型。評判應熟悉 Swift 和 iOS 開發的最佳做法。 | 在特定例子中執行 Swift 程式碼；使用基本程式碼，沒有抽象的概念 | 程式碼在所有情況下都沒有發生錯誤；使用基本程式碼，摻雜一些抽象概念         | 程式碼以明確的 Swift 命名慣例作整理分類；高度使用抽象概念；遵從 iOS 指引        | 程式碼以良好方式記錄在案，並有附註記錄；有效運用 Swift 的功能；採用整理分類方法，例如「模型 - 視圖 - 控制器」 |         |
| 評語：                                                         |                                    |                                           |                                                   |                                                               | 0<br>總分 |



學生 App 展示活動

# 成就證書

謹頒予

以表揚完成

---

簽署

---

日期

